

Attic项目例会

07.16.2013

黄芯芯：ZRender调研

- ZRender是百度推出的一套基于HTML5 Canvas的绘图框架，它实现了MVC，提供了基于Canvas的2D图形绘制、数据绑定、图形对象化等功能。
- 会议讨论重点在于我们需要使用ZRender还是Raphael作为我们的2D绘图库，或者使用其他解决方案。
- 讨论结论是在绘图库与程序之间再封装一个隔离层，使得所有的绘图调用与具体绘图库无关。接下来所有2D绘图部分使用Raphael先行完成，封装层也同时进行开发。

胡万祺：Unity3D简介

- Unity3D使用直观的交互式界面提供了简易场景搭建、场景管理和即时演示功能。
- 对于Attic项目来说，基于平面图形的可视化也可以参照这种做法组建一套场景管理模块，用于管理所有图元及配色、布局等部分。

侯雨濛：基础图元介绍

- 基础图元由公共属性和图元属性两部分定义。
- 当前系统需要支持的基础图元已列在相关文档中。
- 当前阶段仅实现一部分最基本图元，之后按照进度主次添加。

马昱欣：任务分配

- 素材点列表和任务点列表用于管理整个项目需要做的事和完成进度。
- 素材点和任务点的详细描述需要固定格式。
- 周四完成任务认领工作。